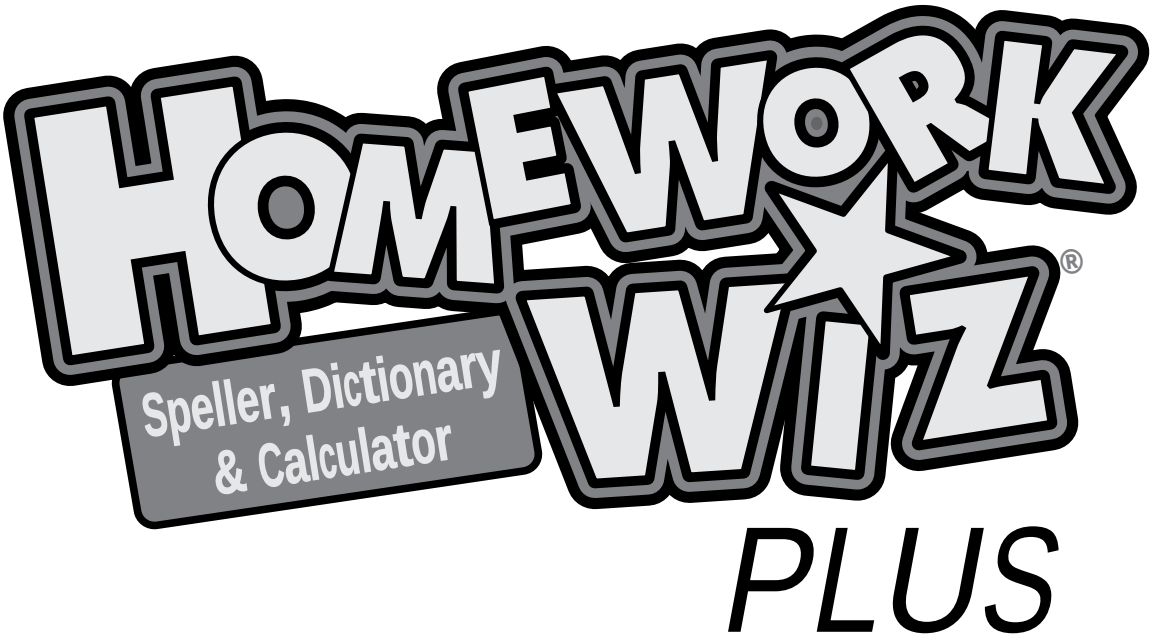
Franklin®
Electronic Publishers

HW-216



MANUAL DEL USUARIO

Contrato de licencia

ANTES DE USAR EL MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA, SÍRVASE LEER ESTE CONTRATO DE LICENCIA. AL HACER USO DE DICHO MATERIAL, USTED ACEPTA LOS TÉRMINOS DE ESTA LICENCIA. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON ESTOS TÉRMINOS, PODRÁ DEVOLVER ESTE PAQUETE, CON EL RECIBO DE COMPRA, AL ESTABLECIMIENTO DONDE ADQUIRIÓ EL MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA, Y SE LE REINTEGRARÁ EL PRECIO DE COMPRA. Por MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA se entiende el producto y la documentación de software que se incluye en este paquete. Por FRANKLIN se entiende Franklin Electronic Publishers, Inc.

LICENCIA DE USO LIMITADO

Todos los derechos del MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA permanecen en propiedad de FRANKLIN. A raíz de su compra, FRANKLIN le otorga una licencia personal y no exclusiva para usar este MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA. Se prohíbe hacer copias del MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA o de la información almacenada en el mismo, ya sea en formato electrónico o impreso. Dicha copia contravendría las leyes de derechos de autor vigentes. Se prohíbe asimismo modificar, adaptar, desarmar, descompilar, traducir, crear obras derivadas, y analizar el MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA con el fin de encontrar secretos de fabricación,. Se prohíbe exportar o reexportar, directa o indirectamente, el MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA sin cumplir con los reglamentos gubernamentales correspondientes. El MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA contiene información confidencial y patentada de Franklin, para la cual usted acuerda tomar medidas de protección contra su divulgación o uso no autorizados. Esta licencia permanecerá en vigor hasta que se le ponga fin. Esta licencia terminará inmediatamente, y sin notificación por parte de FRANKLIN, si usted no cumple alguna de las disposiciones de la misma.

Limpieza, conservación, problemas

Para limpiar el producto, rociar un limpiador de cristales suave en un paño y pasarlo por la superficie del producto. No rociar líquidos directamente sobre el producto. No usar ni guardar este producto a temperaturas extremadamente calurosas, frías, húmedas ni bajo otras condiciones adversas. Si surgiera algún problema relacionado con el producto, consultar la garantía.

Contactos

Para matrícula y ventas llame al 1-800-266-5626 (EE.UU. solamente) o visítenos a l www.franklin.com. Favor de tener a mano el número del producto ***(HW-216)*** y la fecha de compra cuando llame para matricular.
Para servicio a clientes llame al 609-239-4333.
Para ayuda técnica llame al 609-386-8997.

Guía de teclas

abc	(roja) Escribe la palabra o palabras seleccionadas en la pantalla en letra cursiva.
CALC	(verde) Te lleva a la calculadora y el Math Tutor.
BACK	Borra una letra, retrocede un espacio o detiene el destaque.
CLEAR	Borra lo que entraste.
ENTER	(violeta oscura) Entra palabras, comienza un destaque o selecciona renglones.
GAMES	(anaranjado) Muestra el menú de juegos.
HELP	(violeta) Muestra mensajes de ayuda.
LIST	(azul claro) Muestra el menú Lista, te permite entrar tu nombre o ver una demostración.
ON/OFF	(azul) Apaga y enciende tu diccionario.
SHIFT	Cambia las teclas para escribir mayúsculas.
?	Escribe un **?** para representar una letra desconocida de una palabra o muestra Confusables®. Con SHIFT, escribe una ✻ para representar una o más letras desconocidas en una palabra.
▲	Mueve hacia arriba u oscurece la pantalla donde aparece *Enter a word*.
▼	Mueve hacia abajo o aclara la pantalla donde aparece *Enter a word*.
◄	Mueve el cursor o el texto a la izquierda.
►	Mueve hacia la derecha o introduce un espacio.

Comencemos

Esta unidad usa cuatro pilas AAA. Deberás cambiar las pilas cuando el contraste de la pantalla sea demasiado claro, incluso después de ajustarlo.

Nota: Cuando quitas las pilas, la información almacenada se borra.

1. **Quita la tapa del compartimiento de pilas que está en la parte de atrás de la unidad.**
2. **Instala 4 pilas AAA.**
3. **Oprime ON/OFF.**

   La primera vez que enciendas tu diccionario, se te pedirá que entres tu nombre.
4. **Escribe tu nombre o apodo como te gustaría que apareciera en este diccionario.**

   O bien, oprime ENTER si no quieres que tu nombre aparezca en este diccionario.

   Para introducir un espacio, oprime ➤.

   La primera letra de cada palabra que escribas aparecerá automáticamente en mayúscula en este diccionario.
5. **Oprime ENTER.**
6. **Oprime ▼ o ▲ repetidamente para aclarar u oscurecer la pantalla.**

   Nota: Puedes aclarar u oscurecer la pantalla sólo cuando aparece la pantalla *Enter a word*.

✓ Para ver cómo funciona tu diccionario

Puedes ver una breve demostración de tu diccionario. Oprime LIST (azul claro) y usa ▼ hasta que *See Me Work* aparezca en la pantalla. Oprime ENTER para ver la demostración. Para detener la demostración, oprime CLEAR.

✓ Para ver tu nombre en este diccionario

Puedes personalizar tu diccionario con tu nombre o apodo. Después, cuando apagues tu diccionario o ganes un juego, te saludará por tu nombre.

Para entrar o cambiar un nombre, oprime LIST (azul claro) y usa ▼ hasta que aparezca *Enter Your Name* en la pantalla. Oprime ENTER y usa BACK para borrar letras. Escribe tu nombre o apodo según quieras que aparezca y después oprime ENTER de nuevo.

✓ Sigue las flechas

Las flechas que se encienden a la derecha de la pantalla te indican cuáles teclas de flechas puedes usar para ver más.

✓ El apagado automático

Si olvidas apagarlo, tu diccionario se apagará automáticamente en dos minutos más o menos.

Para buscar palabras

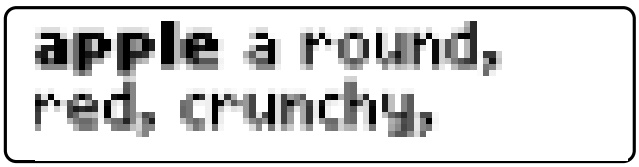
Con tu Homework Wiz®, es fácil encontrar las definiciones de palabras. Vamos a aprender cómo se hace.

1. Oprime (CLEAR).

2. Escribe una palabra. Por ejemplo, escribe *apple.*

Para hacer una corrección, oprime ◄ y escribe tus cambios. Para borrar letras, usa (BACK). Para introducir un espacio usa ►. No tienes que escribir mayúsculas para encontrar definiciones pero, si quieres hacerlo, manten oprimido (SHIFT) y escribe una letra.

3. Oprime (ENTER) para encontrar su definición.



4. Oprime ▼ repetidamente para ver más de la definición de la palabra, si es necesario.

5. Oprime (CLEAR) cuando hayas terminado.

✓ La ayuda siempre está a la mano

Puedes ver un mensaje de ayuda en casi cualquier pantalla oprimiendo (HELP) (violeta). Para regresar a la pantalla anterior, oprime (BACK).

Para corregir errores de ortografía

Si escribes mal una palabra, este diccionario te presenta automáticamente una lista de correcciones.

1. Oprime CLEAR.

2. Escribe una palabra mal escrita. Por ejemplo, escribe *pepel*.

3. Oprime ENTER.

Usa ▼ para destacar una corrección, si es necesario.

4. Oprime ENTER para ver su definición.

5. Para regresar a las correcciones de ortografía, oprime BACK.

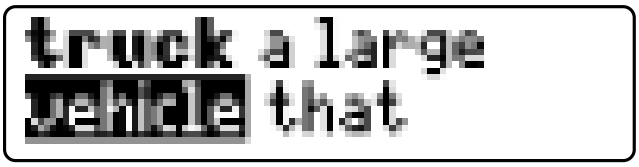
6. Oprime CLEAR cuando hayas terminado.

Para saltar a una palabra

Si no conoces el significado de una palabra que ves en una definición, simplemente destaca la palabra y después salta a su definición.

1. **Oprime CLEAR.**
2. **Escribe una palabra. Por ejemplo, escribe *truck*.**
3. **Oprime ENTER.**
4. **Oprime ENTER de nuevo para encender un destaque.**

   Para apagar un destaque, oprime BACK.
5. **Usa las teclas de flechas para destacar una palabra. Por ejemplo, destaca *vehicle*.**



6. **Oprime ENTER para saltar a la definición de la palabra destacada.**

7. **Para retroceder, oprime BACK.**
8. **Oprime CLEAR cuando hayas terminado.**

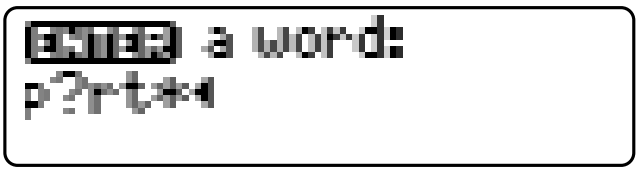
Para buscar letras en palabras

Si no estás seguro de cómo se escribe una palabra, escribe un signo de interrogación (**?**) en lugar de cada letra desconocida. Puedes escribir más de un signo de interrogación en una palabra. También puedes usar **?** como ayuda para resolver crucigramas y otros juegos de palabras.

Para encontrar prefijos, sufijos, y otras partes de palabras, escribe una estrella (✻) en una palabra. Cada estrella representa una serie de letras. Nota: si escribes una estrella al inicio de una palabra, puede ser que se necesitará un rato para encontrar las palabras correspondientes. Prueba este ejemplo.

1. Oprime CLEAR.

2. Escribe una palabra con ? y ✻. Por ejemplo, escribe *p?rt✻*..



3. Oprime ENTER.

4. Usa ▼ para destacar una palabra, si es necesario.

5. Oprime ENTER para ver la definición de la palabra destacada.

6. Para retroceder, oprime BACK.

7. Oprime CLEAR cuando hayas terminado.

Para escribir letras y palabras

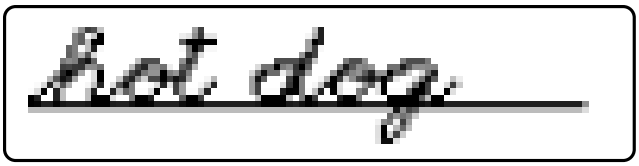
Tu diccionario tiene una guía de escritura que puede ayudarte a aprender a escribir letras y palabras, tanto en letra cursiva como en letra de imprenta. Nota: Mientras lees la definición de una palabra, puedes ver esa palabra en la pantalla, escrita en letra cursiva o de imprenta, oprimiendo la tecla apropiada.

1. Oprime CLEAR.

2. Escribe una o más palabras. Por ejemplo, escribe *hot dog*.

Para introducir un espacio, oprime ➤.

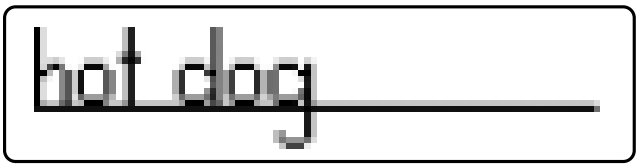
3. Oprime abc (rojo) para ver tu(s) palabra(s) en la pantalla escrita(s) en letra cursiva.



Para ver la(s) palabra(s) escrita(s) en letra cursiva de nuevo, oprime ENTER.

Si la palabra es muy larga y no cabe en la pantalla, usa ◄ o ➤ para verla.

4. Oprime abc (roja) otra vez para ver tu(s) palabra(s) en la pantalla escrita(s) en letra de imprenta.



Para ver la(s) palabra(s) escrita(s) en letra de imprenta de nuevo, oprime ENTER.

✓ Para cambiar la velocidad de la escritura

Puedes cambiar la velocidad de la escritura al oprimir LIST (azul claro), oprimiendo ▼ hasta que veas "*Handwriting Speed*" y entonces oprimiendo ◄ o ➤.

Para ver Confusables®

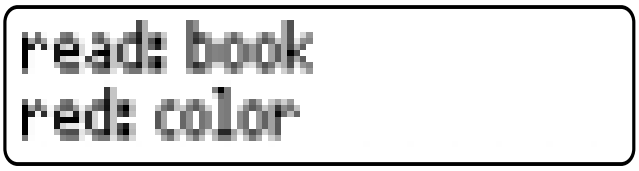
Confusables son palabras que se escriben parecidas o palabras que las personas confunden a menudo. Cuando veas un signo de interrogación que se enciende intermitentemente a la derecha de una palabra, esa palabra tiene Confusables. Prueba este ejemplo.

1. Oprime CLEAR.

2. Escribe *red* y después oprime ENTER.

Mira el signo de interrogación que se enciende y apaga.

3. Oprime ?.



Al lado de cada Confusables aparece una palabra que explica su significado.

4. Usa ▼ para ver más Confusables, si los hubiese.

5. Para saltar a la definición de una palabra, destácala y oprime ENTER.

Para aprender cómo se destaca una palabra, lee la sección “Para saltar a una palabra”.

Para retroceder, oprime BACK.

6. Oprime CLEAR cuando hayas terminado.

Para almacenar palabras para estudiar

Puedes crear una lista de hasta 80 palabras para estudiar y repasar. También puedes añadir palabras que no están en este diccionario, pero ocuparán más espacio en tu Lista.

Para añadir una palabra

1. **Oprime CLEAR.**
2. **Oprime LIST (azul claro).**
3. **Usa ▼ o ▲ hasta que veas *Add a Word* y oprime ENTER.**
4. **Escribe una palabra y oprime ENTER para añadirla a tu Lista.**

   Si la palabra no está en el diccionario, se te preguntará si deseas añadirla de todas manera. Usa ▼ o ▲ para ver tus opciones y oprime ENTER para seleccionar una.

✓ Otras formas de añadir palabras

Puedes añadir una palabra a tu Lista cuando estés leyendo su definición. También puedes añadir una palabra escribiéndola en la pantalla *Enter a word* o destacándola en el texto. Para añadir una palabra mientras lees su definición, oprime LIST (azul claro) y después oprime ENTER para añadir la palabra.

Para añadir una palabra en la pantalla *Enter a word*, primero escribe una palabra y después oprime LIST (azul claro). Oprime ENTER para añadir la palabra.

Para añadir una palabra en un texto, oprime ENTER para comenzar a destacar y usa las teclas de

flechas para destacar una palabra. Después oprime LIST (azul claro) y oprime ENTER para añadir la palabra.

Para ver tus palabras

1. Oprime LIST (azul claro).
2. Usa ▼ o ▲ hasta que veas *See Your Words* y oprime ENTER.
3. Usa ▼ o ▲ para destacar una palabra.
4. Oprime ENTER para ver la definición de una palabra destacada, u oprime ? para ver sus Confusables, si los hubiese.

Para borrar una palabra

1. Oprime LIST (azul claro).
2. Usa ▼ o ▲ hasta que veas *Erase a Word* y oprime ENTER.
3. Usa ▼ o ▲ para destacar una palabra.
4. Oprime ENTER para borrar la palabra destacada.
O bien, oprime BACK para cancelar.

Para borrar tu Lista

Nota: Cuando borras tu Lista, se borran todas las palabras que están en tu Lista.

1. Oprime LIST (azul claro).
2. Usa ▼ o ▲ hasta que veas *Erase List* y oprime ENTER.
3. Oprime Y para borrar tu Lista, oprime N para cancelar.

Divirtiéndote con el español y el francés

Diviértete aprendiendo el español y el francés, al leer la lista de frases útiles.

1. **Oprime GAMES.**
2. **Oprime ▼ o ▲ hasta que veas *“Fun with Spanish*„o *“Fun with French*„ y entonces oprime ENTER.**
3. **Oprime ▼ o ▲ para continuar por la lista de frases y oprime ENTER cuando la frase que quieras esté iluminada.**

La frase inglesa se verá seguida de la traducción española o francesa, según la lista que hayas escogida.

4. **Oprime CLEAR cuando hayas terminado.**

Configuraciones de los juegos

Con tu diccionario, puedes jugar seis divertidos juegos de palabras. Puedes seleccionar el Nivel de Destreza (*Easy* o *Hard*) para jugar y las Palabras de Juego (*All* o *Your List*) que vas a usar.

1. Oprime GAMES (anaranjado).

2. Para cambiar el nivel de destreza, usa ▼ o ▲ para ver *Skill Level* y después usa ◄ o ► para cambiar las configuraciones.

La marca indica la configuración que tienes puesta.

3. Para cambiar las palabras de juego, usa ▼ o ▲ para ver *Game Words* y después usa ◄ o ► para cambiar las configuraciones.

✓ Explicación de los niveles de destreza

Los niveles de destreza cambian el número de adivinanzas en El Ahorcado, la dificultad del contrincante de la computadora de Tic Tac Toe y el número de letras en Jumble, Flashcards y Guess That Word. El Tic-Tac-Toe con dos jugadores no es afectado por el nivel de destreza.

✓ Explicación de las palabras de juego

Si seleccionas jugar con *All* (Todas), las palabras de juego serán seleccionadas al azar del diccionario. Si seleccionas *Your List* (Tu Lista), las palabras de juego serán seleccionadas de las palabras de tu Lista.

Las palabras en tu Lista que contienen letras mayúsculas, puntuación, o espacios en blanco no aparecerán como palabras de juego.

Cómo se juegan los juegos

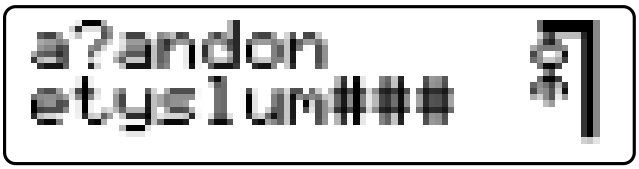
Para jugar El Ahorcado

El Ahorcado te reta a adivinar, letra por letra, una palabra misteriosa indicada con **?**.

1. Oprime GAMES, si es necesario.

2. Usa ▼ o ▲ para ver *Hangman* y después oprime ENTER.

3. Escribe letras que tú crees que están en la palabra.



4. Para revelar una letra, oprime ENTER.

O puedes oprimir SHIFT y ?* al mismo tiempo.

5. Para darte por vencido y revelar la palabra, oprime ?.

6. Para buscar la definición de la palabra, oprime ENTER.

Para regresar al juego, oprime BACK.

7. Oprime ➤ para jugar una nueva ronda.

Para jugar Jumble (Letras mezcladas)

El juego Jumble mezcla las letras de una palabra misteriosa y tú tienes que ordenar todas las letras para formar una palabra.

Nota: Cuando juegas a Jumble usando *Your List*, sólo las palabras que es tán en la lista de palabras de este diccionario aparecerán como palabras de juego.

1. **Oprime GAMES, si es necesario.**
2. **Usa ▼ o ▲ para ver *Jumble* y después oprime ENTER.**
3. **Para mezclar las letras, oprime ENTER.**

   O puedes oprimir SHIFT y ?* al mismo tiempo.

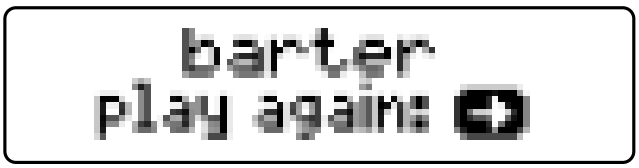
4. **Escribe tu adivinanza y oprime ENTER.**
5. **Para darte por vencido y revelar la palabra, oprime ?.**
6. **Para buscar la definición de la palabra, oprime ENTER.**

   Para regresar al juego, oprime BACK.
7. **Oprime ➤ para jugar una nueva ronda.**

Para jugar Flashcards (Relámpagos)

El juego Flashcards presenta rápidamente palabras para que tú las deletrees o las digas.

1. **Oprime GAMES, si es necesario.**
2. **Usa ▼ o ▲ para ver *Flashcards* y después oprime ENTER.**



Para jugar Guess That Word (Adivina esa palabra)

En el juego Guess That Word, tienes que escribir las letras que faltan en la palabra misteriosa.

1. **Oprime GAMES, si es necesario.**
2. **Usa ▼ o ▲ para ver *Guess that Word* y después oprime ENTER.**

   Para leer la definición de la palabra misteriosa, oprime ▼, si es necesario.
3. **Usa ➤ o ◄ para seleccionar una letra que falta y escribe la letra que tú crees que va allí.**
4. **Sigue escribiendo letras hasta completar la palabra, u oprime ? para darte por vencido y revelar la palabra.**
5. **Oprime ➤ para jugar una nueva ronda.**

✓ Para ver tu anotación

Tu anotación aparece después de cada ronda de la mayoría de los juegos hasta que cambies de juego o salgas del juego.

3. Para ver la definición de la palabra, oprime ENTER.

Para regresar al juego, oprime BACK.

4. Oprime ➤ para jugar una nueva ronda.

Para jugar Tic-Tac-Toe

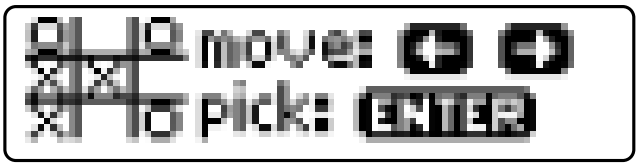
En el Tic-Tac-Toe, tu reto es poner tres X en una hilera antes de que tu contrincante de la computadora ponga tres O en una hilera.

1. Oprime GAMES, si es necesario.

2. Usa ▼ o ▲ para ver *Tic-Tac-Toe* y después oprime ENTER.

3. Usa las teclas de flechas para mover tu X a la posición que quieres y oprime ENTER.

La computadora pondrá su O.



4. Sigue jugando hasta que uno de los dos gane o la ronda termine en un empate.

5. Oprime ➤ para jugar una nueva ronda.

✓ Para jugar Tic-Tac-Toe con 2 jugadores

El Tic-Tac-Toe con 2 jugadores es igual que el Tic Tac Toe regular, excepto que tú juegas con un amigo y no contra la computadora. Un jugador juega con X y el otro con O.

Usando la calculodora

Puedes usar la calculadora del Homework Wiz para verificar tu tarea de matemáticas.

1. **Oprime CALC.**
2. **Escribe un número.**

   Las teclas Q-P son automáticamente los números 1-10.
3. **Oprime +, -, x or ÷ para añadir, sustraer,multiplicar o dividir.**
4. **Escribe otro número.**

5. **Oprime ENTER para hacer tu cálculo.**

   Para hacer otro cálculo, oprime CLEAR.

Garantía limitada (EE.UU. solamente)

GARANTÍA LIMITADA, RENUNCIA DE GARANTÍAS Y RECURSOS LEGALES LIMITADOS

(A) GARANTÍA LIMITADA: FRANKLIN GARANTIZA AL USUARIO FINAL ORIGINAL QUE POR UN PERÍODO DE UN (1) AÑO A PARTIR DE LA FECHA DE COMPRA ORIGINAL SEGÚN CONSTE EN UNA COPIA DE SU RECIBO DE COMPRA, SU PRODUCTO FRANKLIN ESTARÁ EXENTO DE DEFECTOS DE MATERIALES Y MANO DE OBRA. ESTA GARANTÍA LIMITADA NO INCLUYE EL DAÑO POR CAUSAS DE FUERZA MAYOR, ACCIDENTE, USO INDEBIDO, ABUSO, NEGLIGENCIA, MODIFICACIÓN, ENTORNO INAPROPIADO O MANTENIMIENTO DEFICIENTE. LA ÚNICA OBLIGACIÓN Y RESPONSABILIDAD DE FRANKLIN Y SU RECURSO LEGAL EXCLUSIVO EN VIRTUD DE ESTA GARANTÍA LIMITADA, CONSISTIRÁ EN REPARAR O REEMPLAZAR POR UNA SEMEJANTE O EQUIVALENTE LA PORCIÓN DEFECTUOSA DEL PRODUCTO, A DISCRECIÓN DE FRANKLIN SI SE DETERMINA QUE EL PRODUCTO ESTABA DEFECTUOSO Y QUE DICHOS DEFECTOS SURGIERON DENTRO DEL PLAZO DE VIGENCIA DE LA GARANTÍA LIMITADA. ESTE RECURSO LEGAL ES EL ÚNICO RECURSO A SU DISPOSICIÓN POR INCUMPLIMIENTO DE ESTA GARANTÍA. ESTA GARANTÍA LE BRINDA CIERTOS DERECHOS; USTED TAMBIÉN PODRÍA TENER OTROS DERECHOS QUE PUEDEN VARIAR DE JURISDICCIÓN A JURISDICCIÓN.

(B) RENUNCIA DE LAS GARANTÍAS Y LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD. EXCEPTO POR LAS GARANTÍAS LIMITADAS EXPRESAMENTE Y DEFINIDAS EN EL PÁRRAFO ANTERIOR, ESTA UNIDAD FRANKLIN SE SUMINISTRA "TAL COMO ESTÁ", SIN NINGUNA OTRA GARANTÍA NI CONDICIONES, EXPRESAS O IMPLÍCITAS, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A, GARANTÍAS DE CALIDAD COMERCIALIZABLE, COMERCIABILIDAD O IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR NI A AQUELLAS QUE RESULTEN DE LA APLICACIÓN DE LEYES, ESTATUTOS, USO COMERCIAL, O CURSO DE GESTIÓN. ESTA GARANTÍA ES APLICABLE SOLAMENTE A LOS PRODUCTOS FABRICADOS POR FRANKLIN Y NO INCLUYE LAS PILAS, LA CORROSIÓN DE LOS CONTACTOS DE LAS PILAS O CUALQUIER OTRO DAÑO CAUSADO POR LAS PILAS. NI FRANKLIN NI NUESTROS DISTRIBUIDORES O PROVEEDORES TENDRÁN RESPONSABILIDAD ALGUNA PARA CON USTED U OTRA PERSONA O ENTIDAD POR DAÑOS INDIRECTOS, INCIDENTALES, ESPECIALES O CONSECUENTES DE NINGÚN TIPO, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A LA PÉRDIDA DE INGRESOS O LUCRO CESANTE, PÉRDIDA O DAÑOS DE DATOS U OTRO TIPO DE PÉRDIDA COMERCIAL O ECONÓMICA, INCLUSO SI SE NOS HUBIERA ADVERTIDO ACERCA DE DICHOS DAÑOS, O SI HUBIERAN SIDO DE ALGUNA MANERA PREVISIBLES. TAMPOCO SEREMOS RESPONSABLES POR RECLAMACIONES DE TERCEROS. NUESTRA RESPONSABILIDAD MÁXIMA ADICIONAL PARA CON USTED, Y LA DE NUESTROS DISTRIBUIDORES Y PROVEEDORES, NO DEBERÁ EXCEDER LA CANTIDAD QUE USTED PAGÓ POR EL PRODUCTO FRANKLIN, SEGÚN SU COMPROBANTE DE COMPRA. USTED RECONOCE QUE ÉSTA ES UNA ASIGNACIÓN RAZONABLE DEL RIESGO. ALGUNOS ESTADOS/PAÍSES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LA LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, LA LIMITACIÓN EXPRESADA ANTERIORMENTE PODRÍA NO SER APLICABLE A USTED. SI LAS LEYES DE LA JURISDICCIÓN PERTINENTE NO PERMITEN LA RENUNCIA COMPLETA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS, ENTONCES LA DURACIÓN DE LAS GARANTÍAS Y CONDICIONES IMPLÍCITAS ESTARÁN LIMITADAS A LA DURACIÓN DE LA GARANTÍA EXPRESADA EN EL PRESENTE DOCUMENTO.

(C) GARANTÍA DE SERVICIO: AL DESCUBRIR UN DEFECTO, USTED DEBE LLAMAR A LA OFICINA DE SERVICIO AL CLIENTE DE FRANKLIN, AL 1-800-266-5626, PARA SOLICITAR UN NÚMERO DE AUTORIZACIÓN DE DEVOLUCIÓN DE MERCADERÍA ("RMA") ANTES DE DEVOLVER EL PRODUCTO (CON GASTOS DE ENVÍO PREPAGOS) A:

FRANKLIN ELECTRONIC PUBLISHERS, INC.
ATTN: SERVICE DEPARTMENT
ONE FRANKLIN PLAZA
BURLINGTON, NJ 08016-4907

SI USTED DEVUELVE UN PRODUCTO FRANKLIN, POR FAVOR INCLUYA UNA NOTA CON EL RMA, INCLUYENDO SU NOMBRE, DIRECCIÓN, NÚMERO TELEFÓNICO, UNA BREVE DESCRIPCIÓN DEL DEFECTO Y UNA COPIA DE SU RECIBO DE COMPRA COMO COMPROBANTE DE LA FECHA DE COMPRA ORIGINAL. ADEMÁS ES NECESARIO ANOTAR EL NÚMERO DE AUTORIZACIÓN DE DEVOLUCIÓN DE MERCADERÍA ("RMA") EN UNA PARTE VISIBLE DEL EMBALAJE AL DEVOLVER EL PRODUCTO. EN CASO CONTRARIO PODRÍA OCURRIR UNA PROLONGADA DEMORA EN EL TIEMPO DE PROCESAMIENTO DE SU DEVOLUCIÓN. RECOMENDAMOS FIRMEMENTE EL USO DE UN SERVICIO RASTREABLE DE ENTREGA A FRANKLIN PARA SU DEVOLUCIÓN.

Esta unidad podrá cambiar sus modos de funcionamiento debido a descargas electrostáticas. Se podrá reanudar el funcionamiento normal de esta unidad pulsando ON/OFF o mediante la extracción/colocación de pilas.

Especificaciones

Aviso de la FCC

NOTA: Este equipo ha sido probado y se ha verificado que cumple con los límites aplicables a dispositivos digitales de Clase B, de conformidad con la Parte 15 de las Reglas de la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC por sus siglas en inglés). Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencias dañinas en instalaciones residenciales. Este equipo genera, usa y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y se usa observando las instrucciones, puede causar interferencias dañinas a las comunicaciones por radio. Sin embargo, no existe una garantía de que no ocurran interferencias en una instalación en particular. Si este equipo de hecho causa interferencia en la recepción de radio o televisión, lo cual puede determinarse apagando y encendiendo el equipo, se le recomienda al usuario que trate de eliminar la interferencia tomando una o más de las siguientes medidas:

-Ubique o coloque la antena receptora en otra posición.
-Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
-Conecte el equipo a una toma de corriente alimentada por un circuito diferente al que alimenta al receptor.
-Consulte a su distribuidor o a un técnico experimentado en radio/ televisión para obtener ayuda.

NOTA: Esta unidad fue probada con cables blindados a todos los dispositivos periféricos. Es obligatorio usar cables blindados con esta unidad para asegurar conformidad.

NOTA: El fabricante no es responsable de ninguna interferencia a radio o televisión ocasionada por modificaciones no autorizadas a este equipo. Dichas modificaciones pueden anular la autorización al usuario para el uso de este equipo.

Características

Modelo: HW-216 • Dimensiones: 14 x 9.5 x 2 cm • Peso: 4 oz.

Copyrights, Patents, and Trademarks

© 2000 Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, N.J. 08016-4907 EE.UU. Reservados todos los derechos.

PATENTES DE EE.UU.: 4,490,811; 4,830,618; 4,891,775; 5,113,340; 5,203,705; 5,218,536; 5,249,965; 5,333,313; 5,396,606. PATENTE EUROPEA: 0 136 379. Patente en trámite ISBN 1-56712-559-x

Sus apuntes

Sus apuntes